

INSTRUCTIVO ACTIVIDAD LÚDICA 2 Atento a la instrucción



> Para la ejecución de esta actividad lúdica, el monitor o guía deberá realizar los siguientes pasos previos:

- Reunir a los trabajadores en 2 o más grupos en un lugar sin obstáculos y techado.
- Frente a cada grupo deberán posicionar 2 mesas según se indica en la imagen.
- Disponer de 1 zapato con cordones del mismo modelo sobre las primeras mesas y sobre las segundas 1 zapato sin los cordones puestos, dejándolos a un lado de cada uno.



> Instrucciones:

La actividad a realizar se ejecutará de manera grupal; El guía o monitor, deberá organizar los grupos en números similares de integrantes (no más de 10), quienes deberán formar una fila; posteriormente el monitor entregará las siguientes indicaciones de la actividad:

- Una vez que se dé la señal, el primer trabajador de cada fila deberá acercarse a la primera mesa y con ambas manos sacarles los cordones a los zapatos y dejarlos a un lado; luego pasará a la siguiente mesa y deberá con una sola mano poner los cordones al zapato.
- Posteriormente una vez que haya terminado la tarea de la 2da mesa, dirá en voz alta “Siga” y volverá a ubicarse al final de la fila; cuando el trabajador haya dicho “¡Siga!”, el siguiente trabajador irá a la 1ra mesa y con ambas manos pondrá los cordones y abrochará el zapato; una vez termine la tarea pasará a la siguiente mesa y con una sola mano sacará el cordón del zapato.
- Los pasos anteriores se repetirán hasta llegar al trabajador que inició la tarea.
- Ganará el grupo que logre que todos sus trabajadores pasen por ambas mesas, debiendo gritar el último, al terminar “¡Pare!”, en ese momento se detendrá la actividad.

Posteriormente el monitor o guía le solicitará a una cantidad representativa de los trabajadores, que en forma voluntaria puedan reflexionar en la diferencia que sintieron al realizar estas tareas cotidianas, con ambas manos y con una sola mano.

IMPORTANTE:

Recuerde tomar todos los resguardos necesarios para una ejecución segura de la actividad.